

アマチュア部門 大賞

ORBITS (オービッツ)

制作者 : OVERWORKS (HAL 東京)

一般社団法人コンピュータエンターテインメント協会

一般社団法人コンピュータエンターテインメント協会（会長：早川英樹、略称：CESA）では、「日本ゲーム大賞 2019 アマチュア部門」の受賞 10 作品の中から「ORBITS (オービッツ)」(制作者:OVERWORKS、HAL 東京)をアマチュア部門の『大賞』に決定しました。

「☆」をテーマとした今年のアマチュア部門は、史上最多の 553 作品の応募があり、一次審査で 93 作品、二次審査で 14 作品、そして最終審査にて 10 作品が受賞しました。

本日、発表授賞式が執り行われ、受賞作品の各賞を発表。

「ORBITS (オービッツ)」制作者の OVERWORKS へ、アマチュア部門『大賞』の トロフィーと副賞として、50 万円が授与されました。

ほか、各賞は以下の通りです。



OVERWORKS (HAL 東京)

「日本ゲーム大賞 2019 アマチュア部門」各賞一覧

(優秀賞・佳作：カナ 50 音順)

受賞	ゲームタイトル	プラットフォーム	制作者・制作チーム名	個人/団体	学校名
大賞	オービッツ ORBITS	PC	オーバークス OVERWORKS	団体	HAL東京
優秀賞	オーバレイ Overlay	PC	チームコイデ TeamKoide	団体	名古屋工学院専門学校
	オービッツ ORBITS	PC	オーバークス OVERWORKS	団体	HAL東京
	グローブ GLOBE	PC	ポテトコーン POTATO CORN	団体	HAL東京
	ジョウシン キカン キコウ 蒸伸機関機構	PC	マッドシックス MAD SIX	団体	HAL東京
	セイザ 星座ドロップ	PC	トクメイ 匿名イフリート	団体	HAL大阪
佳作	アステロード Asteroad	PC	アステロード	団体	早稲田大学
	つなぐスターライン	PC	りよくちゃ	団体	ECCコンピュータ専門学校
	プラトマキナ PlutoMachina	PC	キカイジカケノメイオウセイ 機械仕掛けの冥王星	団体	ヒューマンアカデミー広島校
	ほしピン	PC	カピバラチーム	団体	トライデントコンピュータ専門学校
	ホン ☆バンチャー	PC	ゴッドヨウスケ GOD YOUSUKE	団体	HAL東京

※略称(プラットフォーム) : PC: パソコン

公式サイト : <http://awards.cesa.or.jp/> ロゴ・受賞マーク : <http://awards.cesa.or.jp/overview/index.html>

【日本ゲーム大賞に関するお問い合わせ先】

◆9月15日(日)まで:「東京ゲームショウ2019 プレスルーム」TEL: 043-296-4313

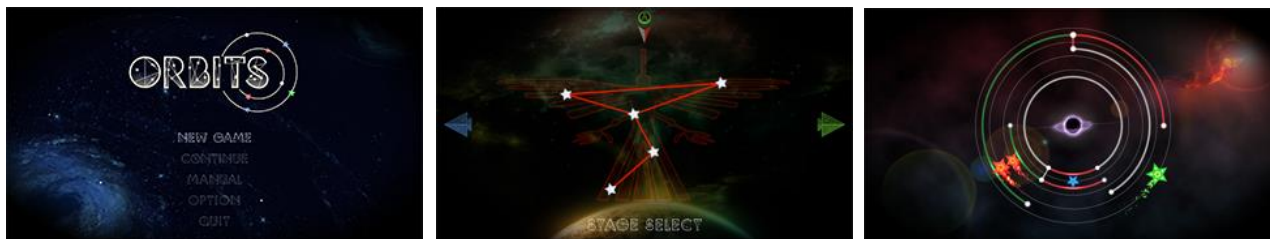
◆9月17日(火)以降:「日本ゲーム大賞事務局 (CESA 事務局内)」TEL: 03-6302-0466/FAX: 03-6302-0968
e-mail : awards@cesa.or.jp

■大賞作品「ORBITS（オービッツ）」（制作者：OVERWORKS、HAL 東京）

【作品介绍】

同心円上を公転する3色の☆を、内側に寄せたり、外にはじいて全て合体させ、白い☆を完成させるアクションパズルゲーム。

油断して、内側や外側の仕切りの無い部分から☆が飛び出してしまうとゲームオーバー。「寄せる・離す」だけの簡単操作ながら、☆と同色の壁はすり抜けたり、同色の☆同士が衝突すると逆回転するなど、様々な特性を持ったギミックが戦略性を高め、クリアした時の爽快感は格別。そして、徐々に難易度が上がるステージと、丁寧なチュートリアル要素。世界観にあったグラフィックや SE、BGM などを含め、完成度の高い作品です。



【審査員コメント】

テーマである☆をゲームデザインにうまく落とし込み、独創的なジャンルとしてゲームを構築できていました。☆を「寄せる」「離す」のシンプルな操作で誰しも簡単にプレイでき、難易度のバリエーションを多く、そして分かりやすくゲームへ落とし込んでいました。

数ある応募作品の中で完成度も非常に高く、ゲームの進行にあわせたチュートリアル要素、ステージが進むことで登場する新しいパズルの要素の登場が、段階的に上手く配置されたデザインだと思います。使用されているサウンドとあまって高い没入感を生んでいました。

ステージを通して同じ BGM を途切れさすことなく流す工夫も良かったと思います。

審査時間とは別にプレイを楽しみたい、そんな気持ちにさせる楽しさです。

バンダイナムコエンターテインメント 下元 学

ゲームに触れてわずかの時間で「あ、これはおもしろい！」と感じた作品でした。

基本ルールは「複数の同心円上を周回軌道で移動する3色の☆を、一斉に“内側”か“外側”の周回軌道に移動させて合体させる」というだけのものなのですが、内側や外側の仕切りのない部分に飛び出してしまうとゲームオーバー。さらに軌道上に通行止めの壁のあるステージや、せっかく合体した☆が分離してしまう壁があるステージがあり、単純なルールながら、非常に「楽しく悩める」作品であると感じました。

「これ、どこで移動させればいいんだろう……」と悩みに悩んだ末に、「あ、ここか！」と気づいた時の快感はなかなかのものです。また、左右のスティックを内側に倒す、外側に倒すといった直感的な操作、シンプルながら世界観にあったグラフィックや SE など、ゲーム全体の統一感も評価すべき点だと感じました。

受賞おめでとうございます。ぜひ多くの人にプレイしてみてほしい作品だと思います。

KADOKAWA 千木良 章

「日本ゲーム大賞 アマチュア部門」は、法人、団体、個人、学生、一般を問わずアマチュアの方が制作されたオリジナルの作品を対象に募集しています。審査は、業界誌編集者、クリエイターによるプレイ映像の視聴審査(一次審査)、試遊による二次審査、そして発表授賞式のプレゼンターおよび各賞の講評を務める業界誌編集長とトップクリエイターによる試遊審査(最終審査)により、各受賞作品を決定します。

来年度もゲーム産業を担う、未来のクリエイターたちから情熱溢れる作品を募集する予定です。

授賞式の画像は右記のサイトでも公開しています URL: <https://tgs.cesa.or.jp/photo/> PW: tgs_press